

ETAPOVÁ HRA – CHŘIBSKÁ 2017

HOLLYWOOD

aneb

HON NA OSCARA



dle metodického materiálu M.Protivové a kol. vedoucích 27. PS Kladno

zpracovali:

Mgr. Martina Ratajová, Ing. Václav Čánek a Ing. Radek Löwy

OBSAH

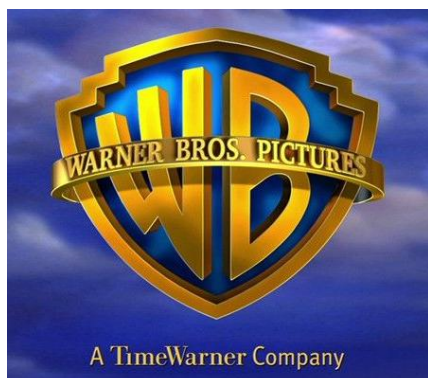
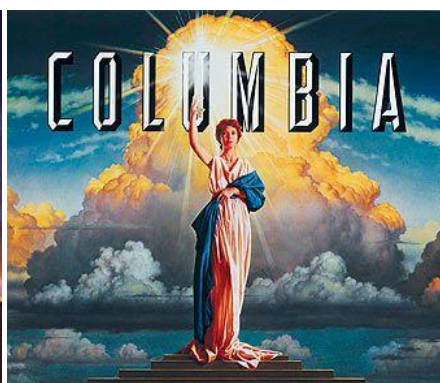
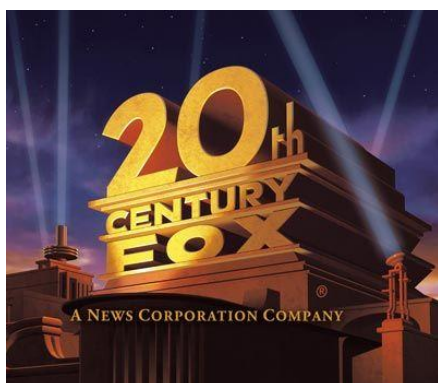
POPIS HRY	3
REALIZACE	4
Úvodní den	3
Shrek	4
Mickey Mouse	6
Hannah Montana	7
Roboti	8
Hledá se Nemo	9
Černý jestřáb sestřelen	10
Pátý element	11
Klonové války	13
Šmoulové	15
Alenka v říši divů	17
Zlaté opojení	
První rytíř	
Titanic	
Piráti z Karibiku	
Statečné srdce	
Poklad na stříbrném jezeře	
Avengers	
Addamsova rodina	
Ledové království (Frozen)	
Anděl Páně	
PŘÍLOHY	21
Pracovní smlouva	21
Diplomy	22
Music	
Odkaz na webové stránky	29

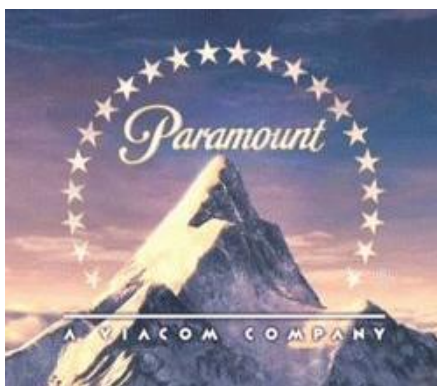
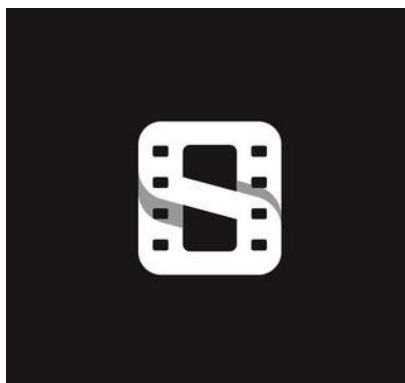
POPIS HRY

Letošní celotáborová hra nás zaneše do světoznámé továrny na sny zvané Hollywood. Jednotlivé táborové dny budou inspirovány známými filmovými hity, od pohádek pro nejmenší, až po akční velkofilmy pro starší. Každý film je pak námětem pro konkrétní hry. V nich táborníci, rozdělení do skupin pojmenovaných po slavných filmových studiích, sbírají body do soutěže, na jejímž konci na ně čekají slavné ceny Akademie filmového umění – Oskari (zlaté sošky rytíře držícího meč a stojícího na cívice filmového pásu).

Z nám známých studií se našeho klání zúčastní např.:

- 20th Century Fox
- Barrandov
- Columbia
- DreamWorks
- Fox studio
- Legendary_Pictures
- Marvel Studios
- Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)
- New Line Cinema
- Paramount Pictures
- Pixar
- Summit Entertainment
- Touchstone Pictures
- TriStar Pictures
- Universal Studios
- Walt Disney Studios
- Warner Bros
- Suvak studios





Škála filmů, které byly nominovány do výběru, je opravdu široká – od kreslených pohádek typu Šmoulů, až po takové hollywoodské trháky, jakými jsou například Hvězdné války.

Z těchto nominovaných pak vzejde 9 finalistů, kteří budou mít tu čest bojovat o vysněnou sošku.

Táborníci budou dle věku rozděleni na mladší a starší kategorii a každá kategorie bude mít své „finálové“ filmy.

REALIZACE

Prostor tábora se změní na filmová studia, čemuž bude odpovídat i značení jednotlivých místností – catering, produkce, rekvizitárna, maskérna, střižna, kinosál...

Vedle hlavního vchodu do budovy – podél tůjí bude umístěn velký nápis „HOLLYWOOD“ z polystyrénu. Dále před vchodem na schodech červený koberec (popř. červený koberec vedoucí ze Světelné brány), realizován bude i chodník slávy, do nějž za každý den hlavní herecké hvězdy budou obtiskávat své ruce (obtisky dlaní na papír).

Připravována realizace „Letního kina“, či „klubových projekcí“ při nepřízni počasí. Připraven by měl být i fotokoutek pro zachycení hereckých hvězd dne.

V úvahách je i výroba příslušných triček – černá trika – savování loga etapové hry.

ÚVODNÍ DEN

Boj o názvy

Rozdělení dětí do družin – jednotlivých filmových studií.

V blízkém okolí tábora bylo na X odlišných místech ukryto X plakátů s názvy a logem jednotlivých hollywoodských filmových studií (X = dle počtu družin).

Místa nutno předem vyfotografovat a ke každému z nich připravit tři indicie. V okamžiku vyhlášené hry si zástupci jednotlivých družin vylosují jednu fotografii. Pokud vědí, kde se vyfotografované místo nachází, mohou se vydat hledat svůj plakát. Pokud nevědí, je jim po 5 minutách vydána první nápověda, po 10 minutách druhá nápověda a po 15 minutách třetí nápověda. (Hru lze bodovat už i do vlastní EH – zvítězí ten, kdo první donese režisérovi – hlavnímu vedoucímu – plakát). Svým včasným příchodem do tábora si oddíly určily pořadí pro následující večerní hru.)

Seznámení s EH a podpis smlouvy

Večer

Seznámení s mottem EH a historií udělování cen Akademie – Oscarů

Dále s využitím Světelné brány (prochází bránou) přistupují jednotlivá studia k podpisu smlouvy. (viz příloha), ve které svým podpisem stvrzují táborový řád i souhlas s pravidly EH.



HISTORIE UDĚLOVÁNÍ CEN - OSCARŮ

Oficiální název ceny je však Cena Akademie za zásluhy (Academy Award of Merit), označení Oscar je přezdívka sošky. Tento název se uchytil podle jedné z pověstí, že knihovnice Akademie Margaret Herricková při spatření sošky zvolala „vypadá úplně jako strýček Oscar!“. Akademie tuto přezdívku oficiálně uznala až v roce 1939.

Symbolem ceny je zlatá soška rytíře držícího meč a stojícího na cívce filmového pásu s pěti kruhy, které představují pět původních profesních sekcí Akademie (herci, režiséři, producenti, technici a scenáristé).

Sošku stvořili výtvarník Cedric Gibbons a sochař George Stanley. Výška sošky je 34,5 cm, výška podstavce 7,5 cm a jeho průměr 13,5 cm. Původně byl Oscar z bronzu a pozlacený 24-karátovým zlatem. Od roku 1930 je ze slitiny cínu, mědi a antimonu a pokrytý leštěnými vrstvami cínu, niklu, stříbra a zlata.

V průběhu druhé světové války byly sošky kvůli nedostatku kovových materiálů vyrobeny ze sádry, po válce pak byly majitelům vyměněny za kovové. Podstavec býval z černého mramoru, od roku 1945 je kovový. Oscar váží 3,85 kg.

Od roku 1949 má na sobě každá soška jedinečné číslo (číslování začíná na 501). Od roku 1982 sošky vyrábí chicagská společnost R. S. Owens & Company. Každý rok v lednu vyrobí padesát kusů. Trvá to tři až čtyři týdny. Odlití každého kusu zaměstná dvanáct pracovníků na pět hodin. Sošky jsou nejdříve odlité, pak vytvarované, obroušené a vyleštěné. Výrobní cena je přibližně 150 \$, ale ta symbolická je nevyčíslitelná.

První ročník udílení Oscarů se konal roku 1929. Akademie se rozhodla udělit speciální ocenění těm, kteří se nevešli do dvanácti kategorií. Cenu získalo studio Warner Bros. Druhého Oscara si odnesl Charles Chaplin za produkci, režii, scénář a herecký výkon ve svém filmu Cirkus

Druhý ročník (1930) – Počet kategorií klesl z dvanácti na sedm (ženský a mužský herecký výkon, produkce, režie, scénář, kamera a výprava).

Pravidla

Do soutěže může být přihlášen každý celovečerní (nejméně čtyřicetiminutový) film. Film musel být promítán běžným způsobem v některém kině v oblasti Los Angeles nejméně 7 dní po sobě, s tím, že premiéra je v době od 1. ledna do 31. prosince daného roku.[14] Film nesmí být před svým uvedením do kin uváděn v jiném médiu (kabelová televize, Internet apod.).[15] V některých kategoriích jsou z některých pravidel povoleny výjimky (např. cizojazyčný film).

Jednotlivé profesní sekce Akademie nominují ve svém oboru vždy pět kandidátů pro finále. Každý člen Akademie (je jich cca 6000) nominuje 5 snímků do kategorie „Nejlepší film“. V tajném hlasování opět všichni určí vítěze. Vyhodnocení hlasů provedou tři notáři advokátní firmy. Jména vítězů zůstávají tajná až do posledního okamžiku.

Členové akademie

Členy Americké akademie filmového umění a věd se automaticky stávají všichni umělci, kteří byli alespoň 1x nominováni na Cenu akademie. Akademie má zhruba 5 až 6 tisíc členů po celém světě, mezi její členy českého původu patřili nebo doposud patří např. Franz Planer, Ivan Jandl, Miloš Forman, Jiří Menzel, Jan Pinkava, Miroslav Ondříček, Theodor Pištěk nebo Jan Svěrák.

Současná ocenění

- nejlepší film (od roku 1929)
- nejlepší režie (od roku 1929)
- nejlepší ženský herecký výkon (od roku 1929)
- nejlepší mužský herecký výkon (od roku 1929)
- nejlepší ženský herecký výkon ve vedlejší roli (od roku 1937)
- nejlepší mužský herecký výkon ve vedlejší roli (od roku 1937)
- nejlepší původní scénář (od roku 1941)
- nejlepší adaptovaný scénář (od roku 1929)
- nejlepší kamera (od roku 1929)
- nejlepší střih (od roku 1936)
- nejlepší výprava a dekorace (od roku 1929)
- nejlepší návrh kostýmů (od roku 1949)
- nejlepší hudba (od roku 1935)
- nejlepší píseň (od roku 1935)
- nejlepší zvuk (od roku 1931)
- nejlepší masky (od roku 1982)
- nejlepší vizuální efekty (od roku 1940)
- nejlepší střih zvuku (od roku 1964)
- nejlepší celovečerní animovaný film (od roku 2002)
- nejlepší cizojazyčný film (od roku 1948)
- nejlepší krátkometrážní hraný film (od roku 1932)
- nejlepší krátký animovaný film (od roku 1932)
- nejlepší celovečerní dokumentární film (od roku 1944)
- nejlepší krátký dokumentární film (od roku 1942)

Zajímavosti a kuriozity

- V roce 1929 se Oscar předával poprvé. Hlavním tahounem byl Charlie Chaplin s filmem Cirkus. Chaplin však dostal jednoho „souhrnného Oscara“, dalšího Chaplin získá za dlouhých 43 let v roce 1972 za celoživotní dílo. Doprovázel ho nejdelší potlesk v dějinách udílení. Trval více než 5 minut.
- První Oscar z roku 1929 vyhrál němý film Wings. V roce 1930 začala éra zvukových filmů a žádný němý film již sošku nezískal. Kuriozitou je ovšem Umělec, nejlepší film roku 2011, který vzdává hold němému filmu a jako takový je též koncipován.
- Nejvíce Oscarů (11) proměnily tři filmy: Ben-Hur (1960), Titanic (1998) a Pán prstenů: Návrat krále (2003).
- Pán prstenů: Návrat krále měl současně největší úspěšnost, neboť získal cenu v každé kategorii, ve které byl nominován. Naopak, největší smolař co se proměňování oscarových nominací týče, jsou zvukař Kevin O'Connell (20 neproměněných nominací) a hudebník Victor Young (21 nominací).
- Nejvíce nominací (14) měly filmy All about Eve (1950), Titanic (1998) a La La Land (2017).
- Pouze tři filmy získaly pětici Oscarů v nejuznávanějších kategoriích (též zvanou Big Five – nejlepší film, režisér, herec, herečka, scénář). Byly to: Stalo se jedné noci (1934), Přelet nad kukaččím hnízdem (1975), Mlčení jehňátek (1991)

- Nejvíce Oscarů získal za své filmy (Sněhurka a sedm trpaslíků, Mickey Mouse, ...) Walt Disney celkem – 22, z toho mezi lety 1931/1932 až 1939 osm sošek v řadě (s ostatními kategoriemi deset), čímž drží další rekord. Mimo to, mezi lety 1950 a 1954 získal další čtyři Oscary v řadě za čtyři krátké filmy a v letech 1953-1954 dva Oscary dokumentární filmy The Living Desert a The Vanishing Prairie.
- V historii předávání cen byl nejvícekrát nominován právě Walt Disney (59×), z žijících osobností pak skladatel filmové hudby John Williams (48×).
- Dvěma hercům a dvěma herečkám se podařilo získat Oscara za nejlepší výkon v hlavní roli dvakrát po sobě. Z hereček to byly Luise Rainerová (1936-1937) a Katharine Hepburnová (1967-1968), z herců Spencer Tracy (1937-1938) a Tom Hanks (1993-1994).
- Žena, která získala nejvíce Oscarů, je kostýmní výtvarnice Edit Head – odnesla si jich 8, nominací měla dokonce 35.
- Nejvíce Oscarů za nejlepší makeup – celkem 7 – získal Rick Baker.
- V roce 1969 se poprvé a zatím naposled stala remíza, při které Oscara za nejlepší herečku získaly Katharine Hepburnová a Barbra Streisandová.
- Katharine Hepburnová je nejúspěšnější herečka – získala 4 Oscary, všechny za nejlepší herečku v hlavní roli.
- Nejvíce Oscarů za režii získal John Ford – čtyři.
- Herci černé pleti mají zástupce např. v Hattie McDanielové (Jih proti severu, 1939), dále Sidney Poitier (Lilies of the Field, 1963) či Jennifer Hudsonová (Dreamgirls, 2006). Za nejlepší výkon v hlavní roli jak v mužské tak v ženské kategorii poprvé triumfovali až v roce 2001 – tehdy sošku získali Halle Berry (Monster's Ball) a Denzel Washington (Training Day).
- Meryl Streepová má největší počet nominací na Oscara (18). Proměnila ale zatím jen 3.
- Nejúspěšnějším Čechem je Miloš Forman - získal 2 Oscary (Přelet nad kukaččím hnízdem a Amadeus).
- Alfred Hitchcock nikdy Oscara nezískal, až v roce 1967. Oscar za celoživotní dílo. Okomentoval slovy: "Thank you."
- Steven Spielberg byl 20 let brán jako nejlepší režisér a producent Hollywoodu (jen za produkci byl nominován 8×), teprve až v roce 1994 získal Oscara za Schindlerův seznam.
- Martin Scorsese 5× prohrál. Až v roce 2007 Oscara získal za film Skrytá identita.
- Roberto Benigni získal v roce 1997 Oscara za nejlepší cizojazyčný film a také za nejlepší herecký výkon v hlavní roli. Benigni to okomentoval "I use up all of my English" („Vypotřeboval jsem celou svou angličtinu.“)
- Naprostá většina oceněných ve své děkovné řeči poděkovala kromě rodiny a spolupracovníkům také Bohu.
- Woody Allen byl za nejlepší scénář nominován 15×, nominaci proměnil pouze 3×. Zatím žádnému scenáristovi se ale nepodařilo získat Oscara dvakrát za sebou. Stejně jako žádné herečky ve vedlejší roli.
- V historii cen akademie získali dva herci Oscara za nejlepší herecký výkon, ztvárňující jednu a tutéž postavu. Byli to Marlon Brando a Robert De Niro – Kmotr a Kmotr II.

A teď již k vlastním nominovaným filmům.

SHREK

MOTTO:

Jako vůbec první film získal v roce 2002 Oscara v kategorii nejlepší celovečerní animovaný film. Vznikl ve studiu DreamWorks. Postavám propůjčily svůj hlas známé filmové hvězdy jako Mike Myers, Eddie Murphy a Cameron Diaz. V roce 2008 ho Americký filmový institut zařadil mezi 10 nejlepších animovaných filmů na světě.

POPIS:

Shrek, zelený obr s tykadly mimozemšťanů, žije sice docela sám, ale šťastně ve svém domku na samotě u lesa až do chvíle, kdy je doslova přepaden nekonečným zástupem známých i méně známých pohádkových postaviček, které byly vyhoštěny z království nevzhledného a zakyslého Lorda Farquaada. Ve snaze zjednat pořádek a hlavně vrátit klid do svého příbytku Shrek Farquaadovi slíbí, že vysvobodí ze zajetí obávaného draka krásnou princeznu Fionu a přivede mu ji, aby se stala jeho ženou. S pomocí mazaného oslíka, ochotného pro Shreka udělat cokoli, jen ne zmlknout aspoň na okamžik, obr svůj slib splní, jenže pak se to nějak podivně zamotá, zaplete a zkomplikuje, takže je všechno nakonec úplně a docela jinak ...



HRY

Hledání Shreka

Během dopoledne (případně celého dne) se bude v prostoru tábořiště schovávat postavička Shreka. Kdo ji náhodně objeví, odevzdá ji do kuchyně, kde dostane příslušnou odměnu a získá bonusové body pro družstvo.

Bažina

Na zem se vyznačí herní území – bažina. Jedno družstvo představuje pohádkové bytosti schované uvnitř bažiny (obránci), další představují vojáky, kteří mají pohádkové bytosti dostat z bažiny a uvěznit je. Uprostřed bažiny je Shrekova chýše (do ní se odkládají zajatí vojáci) a mimo herní území je vyznačeno vězení (do něj se zavírají pochytané pohádkové bytosti). Po zahájení hry se obránci snaží vtáhnout do kruhu co nejvíce vojáků a naopak. Čára na zemi, která představuje hranice bažiny je velice důležitá.

Obránce může klidně jednou nohou vykročit až za hradby k útočníkům (výpad). Když ho však útočníci chytí a budou ho táhnout pryč, tak obránce žije do té doby, dokud se stále třeba jenom jedním prstem dotýká hranice, nebo pokud ho drží nějaký obránce, který stojí uvnitř bažiny. To samé platí pro útočníky. Taktéž mohou jednou nohou nakročit do hradu. Ti zase žijí do té doby, dokud se nějakou částí dotýkají prostoru mimo kruh.

Hru lze zpestřit přidělením konkrétních rolí v bažině (jednotlivých bytostí) lze i s divadélkem z filmu – Smlouvání. V případě potřeby může do hry vstoupit Shrek, který může osvobodit svým dotekem pohádkové bytosti z vězení.

Stavění bažiny/hradu pro dračici...

Děti mají za úkol postavit z přírodních materiálů krajinky z filmů (bažina, hrad dračice, duloc, hostinec u otráveného jablka, továrna dobré víly, worchestrovka, Merlinova chýše), v případě nepříznivého počasí je lze malovat na velké papíry, případně lze portrétovat jednotlivé postavy.

Pro malé děti nakopírovat do zásoby shrekovské omalovánky.

Zachraň si život

Život každého představuje obyčejný kolíček na prádlo. Ve vyznačeném území se pohybují hráči, kteří si usilují o život = snaží se sebrat někomu z protihráčů kolíček pověšený zezadu na oblečení. Kdo nemá kolíček, končí hru a odchází z herního území. Hru lze omezit časově nebo hrát do chvíle, kdy v poli zbývá jen několik hráčů.

Pokud bude potřeba hru bodovat do oddílů, lze kolíčky podepsat (označit barvou či jménem oddílu). Lze také hrát v různých kategoriích mladší/starší /kluci/holky – a z nich pak velké finále.

Zmizení pohádkových postav

V prostoru tábořiště a jeho blízkém okolí se během večere ukryjí obrázky pohádkových postav označené čísly. Každé družstvo obdrží pláněk tábořiště a bude se snažit co nejdříve objevit všechny očíslované postavy a zapsat jejich čísla (případně i jména) do plánek.



Kadibudka

Ve vymezeném území je skryta kadibudka s papírky. Úkolem hráčů je najít ji a poté získat co nejvíce potvrzených lístečků - musí dojít ke kadibudce, vzít jeden lísteček, dojít za „hajzlábou“, která sedí někde na kraji území, nechat si lísteček potvrdit a mohou jít znova. Aby to nebylo tak jednoduché, pobíhají v území průjmy. Průjmů je asi sedm a mají svá jména (cedulky na zádech - např. Řídký, nekonečný, zelený...). Každý hráč má na počátku tři toaletní papíry (= životy). Pokud hráče chytne průjem, sebere mu jeden toaletní papír. Pokud někoho chytne průjem a on nemá toaletní papír, je vyřazen ze hry. Průjmy nesmí příliš blízko ke kadibudce ani k hajzlábě.

Další postavou je zácpa, která se občas objevuje a zdrhá před hráči – pokud hráč chytne zácpu, dostane 1 toaletní papír.

Hraje se po určitou dobu. Vítězí ten, kdo má nejvíce potvrzených papírků.

Pokud má více lidí stejný počet papírků, vyhrává ten z nich, který si zapamatoval více jmen průjmů. Doporučená cena pro vítěze je role pravého toaletního papíru.



Souhvězdí

Hráči jsou nejdřív seznámeni s nejznámějšími souhvězdími. Ta jsou připravena v lese - na tmavých čtvrtkách jsou nalepené svítící hvězdičky. Děti mají za úkol projít tiše trasu ze souhvězdí a zapamatovat si je (pořadí, názvy, počet). Na konci by mohl být Shrek s Fionou a rozdávat dětem, které šly hezky tiše, svítící hvězdičky.



Hry do špatného počasí:

Omalovánkována - Oddíly dostanou černobílou předlohu obrázku se Shrekem a dalšími postavičkami a jejich úkolem je vybarvit co nejpřesněji obrázek podle předlohy umístěné někde mimo. K předloze běhají děti postupně štafetovým způsobem.

Písmenkovaná - Hra založená na klasické hře Šibenice. Námětem jsou ovšem postavy a místa z filmů o Shrekovi. Družstva se postupně střídají v hádání písmen, jejich hodnota je dána vždy hodem kostkou. Pokud uhádnou písmeno obsažené ve slově, mohou hádat dále, pokud ne, pokračuje další družstvo. Za uhádnuté celé slovo je bodový bonus. V průběhu jednotlivých kol jsou pohybové mezihry (složit sirky do krabičky, postavit nejvyšší komín z kostek, spojit řetízek z kancelářských sponek, kuželky s postavičkami...).

Shrekův zlý sen - Shrek je zaskočen zprávou, že bude otcem, a zdají se mu hrůzostrašné sny. Souboj družstev bude realizován v duchu hororu péče o mimina. Na každého by měl vyjít jeden úkol.

Úkoly:

- Přebalit co nejrychleji a nejlépe plínku.
- Obléknout nespolupracující mimi.
- Vyčistit důkladně mimizoubky.
- Prolézt trasu v herně po čtyřech.
- Uplácet povedenou bábovičku.
- Zazpívat ukolébavku.
- Nést kus mimi na koníčkovi (naše mrňata).
- Složit nějaký mimihlavalam (kostka s tvary).
- Vypít co nejrychleji mlíčko z kojenecké lahve.
- Nakrmit se zavázanýma očima spoluhráče přesnídávkou.



Playback

Na známé filmové melodie nacvičit playback (dulocký orchestrion).



MICKEY MOUSE

MOTTO:

Mickey Mouse, někdy myšák Mickey, postavička z dílny The Walt Disney Company, která byla vytvořena 15. května 1928. Poprvé se Mickey Mouse objevil roku 1928 i se svou kamarádkou Minnie. Mickey Mouse i Minnie dále vystupovali v celé řadě kreslených filmů a příběhů.

18. listopadu 1978, u příležitosti 50. výročí vzniku, získal Mickey Mouse jako vůbec první kreslená postava svoji hvězdu na Hollywoodském chodníku slávy.



HRY

Mickeyho štafetový šestiboj

V blízkém okolí 6 stanovišť s Mickeyho úkoly:

- Dinseyland na písku – stavění zmenšeniny zábavního parku na pískovišti
- Knoflíky – štafetové přišívání velkých knoflíků na Mickeyho kalhoty
- Mickeyho autíčko – štafetová jízda v kolečku
- Mickeyho botičky – štafetový běh v holinkách
- Mickeyho rukavičky – sbírání drobných předmětů v pracovních rukavicích
- Mickeyho ocásek – štafetové postrkování pingpongového míčku lžící přivázanou na provázku kolem pasu

Každá disciplína se bodovala zvlášť (pozor - musí soutěžit vždy stejný počet lidí z každého oddílu!) A součet jednotlivých umístění dá celkové pořadí.

Mickeyho puzzle

Do herního území se rozhází rozstříhané a zalaminované puzzle s obrázky Mickeyho, Minnie a Pluta (případně dalších kamarádů).

Pro každé družstvo je třeba mít obrázek natištěný na papíru v oddílové barvě.

Doporučujeme stříhat podle stejné šablony na zadní straně a hlavně na stejný počet dílků.

V herním území se pohybuje Mickey Mouse (případně i s dalšími namaskovanými kamarády), který se snaží odchytnout hledající děti, které si s ním pak chvíli musí hrát (být u něj v „domečku“).

Přetahování lanem

Tradiční táborová disciplína, která se spíše než jako soutěž mezi oddíly dá pojmut jako soupeření mezi chlapci a dívkami, mezi vedoucími a instruktory, případně promíchat navzájem.

Sportovní večer

Cílem je ukázat dětem různé sportovní aktivity.

Nabídka se vyvěsí na nástěnky a děti se podle svého zájmu napíší na jednu hru, se kterou budou začínat. V průběhu večera pak mohou jednotlivé aktivity vystřídat.

Kromě tradičních her (fotbal, ringo, vybíjená, přehazovaná, míčové hry pro nejmenší) jsme do nabídky zařadili i méně tradiční aktivity (badminton, baseball, kriket). Velkou oblibu si získala všestranně použitelná novinka ogo.

HANNAH MONTANA

MOTTO:

Hannah Montana je americký televizní seriál nominovaný na cenu Emmy, který se začal vysílat 24. března 2006 na Disney Channel.

Seriál se zaměřuje na život dívky žijící dvojím životem: přes den je průměrnou dospívající dívkou Miley Stewart (hraje ji Miley Cyrus), která chodí do školy se spolužáky a s nimi prožívá obyčejný život. V noci je pak mladou popovou hvězdou Hannah Montana. Svou identitu musí ukrývat před veřejností a o jejím dvojím životě ví pouze její otec, který ji v tom pomáhá.



HRY

Zmatek v převlékání

Na 10 stanovištích se budou děti postupně převlékat ve stanoveném čase do stanoveného oblečení a k tomu ještě plnit úkol. Rozpis času a oblečení dostanou před hrou. Na sehnání oblečení je dán časový limit (např. čtvrt hodiny).

- V plavkách – přenášení vody v hrnečku na čas pod střelbou z vodní pistole;
- Kraťasy a červené tričko – hod gumovkou na cíl;
- Co nejvíce oblečení v růžové barvě – překážkový běh s kufrem;
- V šatech nebo v sukni – jíst štafetově perník;
- V pyžamu – najít za určitou dobu co nejvíce vajec (obaly od kinder);
- Dlouhé kalhoty a tričko s dlouhým rukávem – cesta oddílu poslepu, jeden vidoucí převádí oddíl trasou s překážkami;
- Šátek nebo čepice na hlavě – ochutnávka jídla a určování druhu jídla;
- Džíny – naučit se společný tanec na písničku z Hannah;
- V ručníku – přelézt lanovou lávku tak, aby nespadl ručník;
- V dlouhém tričku – štafeta na čas s oblékáním, 1. člen oblékne kalhoty a doběhne na stanoviště druhého člena, svlékne se a předá kalhoty. Běží nazpět, oblékne mikinu a potom čepici, boty, atd. Vyhrává to družstvo, které takto štafetově oblékne posledního člena oddílu.





Casting

Oddíly - kapely - vytvoří hudební program minimálně na 2 minuty. Bude se hodnotit zpěv, kapela, stylové oblečení, pohyb na pódiu - tanec. Zároveň mají za úkol vyrobit plakát jako upoutávku na jejich koncert.

Casting bude hodnotit porota složená z nestranných dospělců (kuchaři, zdravotnice, hlavní vedoucí atd.).

Vybere nejlépe sebranou kapelu.

Salón Hannah Montana

Tato odpočinková aktivita zahrnuje: Kosmetické salóny. Kadeřnictví, Masáže obličeje, Půjčovnu oblečení, Módní přehlídku dívek – soutěž o nejdokonalejší převlek Hannah Montana

Chlapci tvoří odbornou porotu – hodnotí účes, nalíčení a oblečení a vyhlásí nejdokonalejší Hannah Montana.

Jen růžová to může být

Ve stanoveném limitu mají děti sehnat a obléknout si (případně držet nebo nosit) co nejvíce růžových kousků oblečení a věcí. Po spočítání všeho růžového lze zařadit humorné hromadné vystoupení na populární píseň jen růžová to může být.

Táborová diskotéka

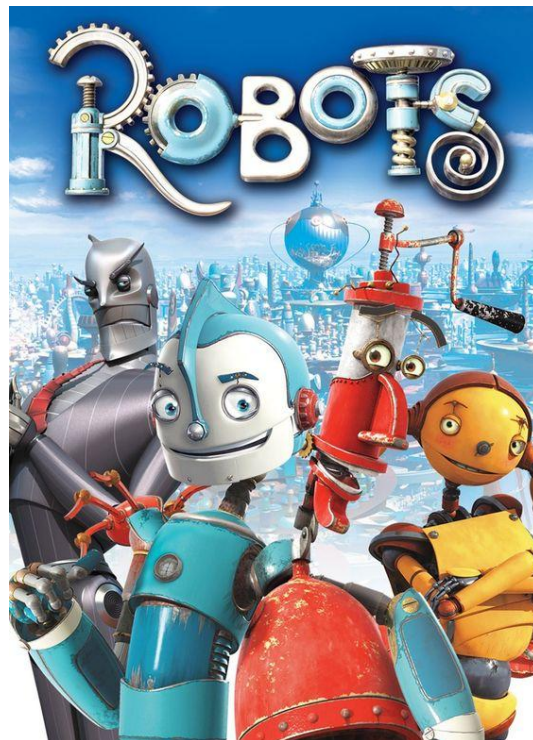


ROBOTI

MOTTO:

Americký počítačově animovaný film z roku 2005. Příběh filmu vytvořili autoři knih pro děti Chris Wedge a William Joyce.

Robot Rodney, mladý geniální vynálezce, sní o tom, že svými vynálezy zlepší život robotí populace. Po své plechové uši se zamiluje do Cappy, krásné, odvážné a chytré robotky. Také se ale pustí do křížku s robotickým superzáporákem Ratchetem. Do děje zasahuje i skupina robotických budižkničků, přezdívaných Rusties, které vedou sourozenci Fender a Piper. Rodney se s Fenderem velmi snadno spřátelí, protože robot, kterému vždy v tom nejnevhodnějším okamžiku upadnou hlava, ruce a nohy, společnost schopného mechanika určitě ocení.



HRY



© 2005 FOX

Celodenní hra – robotí rez

Ráno na nástupu se vyhlásí, že se všichni stávají roboty. Bohužel jeden z nich je nakažen rzí a je tak možným nebezpečím pro všechny ostatní. Poté si každé z dětí i vedoucích vytáhne z nějakého pytlíku postupně lísteček. Jeden bude na sobě mít napsáno, že se daný člověk stává hlavním přenašečem rzí. Tento přenašeč musí někoho najít o samotě a dotykem se slovy: „byl jsi nakažen“ ho nakazí rzí. Tento člověk se také stává přenašečem. Kdo zůstane do konce dne nenakažen, vyhraje odměnu.

Sestrojení robota

Během dopoledne mají oddíly za úkol přeměnit pomocí čehokoli jednoho člena na robota. Mohou k tomu použít nebo sehnat cokoli. Jednotliví roboti se pak představí ostatním a předvedou své jedinečné schopnosti, které přednáší další z členů družiny.

Porota z řad oddíláků hodnotí originalitu, funkce robota a také prezentaci.

Procesor

Procesor je představován obyčejným kolíčkem na prádlo. Buď můžete zvolit pro každé družstvo jinou barvu kolíčků, nebo můžete obětovat klasické dřevěné prádelní kolíčky, na které si každý napíše jméno a název svého filmového studia.

Každý si připevní kolíček zezadu na spodní okraj trička. Po zahájení hry se snaží sebrat kolíček svým protihráčům a zároveň ochránit svůj vlastní procesor“. Komu byl kolíček sebrán, vypadává ze hry. Doporučujeme stanovit časový limit. Po skončení bodované části lze zařadit hru všichni proti všem (včetně vedoucích a dalšího personálu).

Elektronická paměť

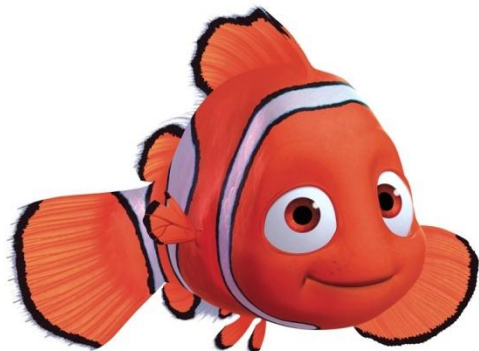
Robot je stroj, a tak má místo mysli úložný disk, díky němuž si vše pamatuje. Po lese budou na stromech viset papírky s útržky písně a děti se budou po jednom vydávat do lesa, aby našly tyto kousky, zapamatovaly si je a následně je sdělily svému družstvu. Vyhrává družstvo, které jako první najde všechny útržky a poskládá co nejpřesněji celou píseň. Další možností je pak prezentace písně – v našem případě jsme zvolili možnost píseň rapovat případně upravit do některého z moderních hudebních žánrů.

Tady je text k písničce od Jana Jirouška – Robot:

- Železa kus, no to je hnus, vypadá na šedesát
- Kabelů pár, no to je zmar, neumí citově vzplát
- Dívky se ptají, proč je tak netečný, odolává polibkům, je hloupě statečný
- My moudří víme, tohle ho nebaví, pořád jen maká a občas pozdravím
- Vždyť je jen robot ou ou ou - jenom robot ou ou ou (opakovat)
- Tak hochu dost, chceš zbalit kost? Musíš se změnit a hned!
- Obvod nech spát a zahod' drát, duše je tvá budoucnost
- Teď holky uvidí, že potenciál máš, až na ně zavoláš tak už se neschováš
- Ty tam jsou doby, kdy jsi hnusným kovem byl, teďka ses nám už pochlápil!
- Už nejsi robot ou ou ou žádný robot ou ou ou (opakovat)



HLEDÁ SE NEMO



MOTTO:

Americký, počítačem animovaný film z roku 2003. Film byl vyroben studií Walt Disney Pictures a Pixar Animation Studios.

Vypráví příběh rybího otce Marlina, který s další rybkou jménem Dory hledá svého syna Nema. Na cestě se Marlin pomalu učí riskovat a uvědomuje si, že jeho syn je schopen se v některých věcech postarat sám o sebe.

Film vyhrál cenu akademie pro nejlepší animovaný film. Také se stal nejvíce prodávaným filmem na DVD díky 40 milionům prodaných kopií (2006). V roce 2008 ho Americký filmový institut zařadil mezi 10 nejlepších animovaných filmů na světě.

HRY

Nemocná ploutvička

Při snídani mohou děti používat jen 1 ruku – Nemo měl nemocnou jednu ploutvičku. Každé družstvo má do ranního nástupu vymyslet jednu soutěžní disciplínu, která se bude provádět jen jednou rukou (musí být splnitelná – družstvo ji samo předvede).

Následuje plnění těchto vymyšlených disciplín, a to tak, že autoři nápadu se snaží danou aktivitu splnit co nejrychleji nebo co nejlépe. Tím stanoví limit, který se ostatní družstva pokoušejí překonat. Za pokoření limitu získává družstvo jeden bod. Pokud se nikomu nepovede rekord překonat, může autorské družstvo získat zvláštní bonusové body.



Akvárium

Akvárium je představováno celtou, na které leží obrázek Nema (my měli plyšovou hračku). Jedno družstvo představuje žraloky, kteří se snaží zabránit ostatním dostat se do akvária. Ostatní jsou rybičky, které se snaží proklouznout mezi žraloky na celtu. Kdo je chycen, vypadává ze hry.

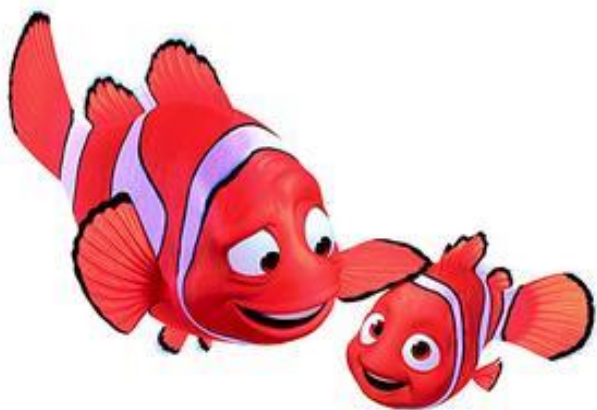
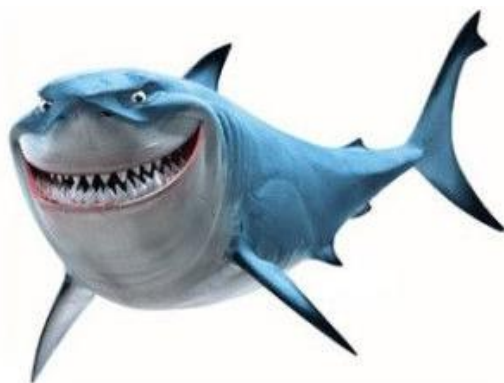
Komu se podaří dostat do akvária, získává sladkou odměnu i body pro svoje družstvo.

Svačinka z lavoru

Jablko k svačině si každý musí vylovit z lavoru s vodou pouze pomocí svých úst.

Papája

Na šesti stanovištích v herním území (oceánu) jsou ukryté rybičky, které mají různou bodovou hodnotu (předem ji zná jen vedoucí hry). Děti se v rámci oddílů rozdělí do trojic a po celou dobu hry se musí držet za ruce. Oceánem slídí žraloci (vedoucí), kteří se snaží dotknout prostředního hráče (Nema). Před jejich kousnutím se trojice může chránit tak, že se chytanou volnými rukama a utvoří tak malý kroužek. Pokud se žralok dotkne nebo zjistí, že se trojice rozpojila, vezme jim jednu z ulovených rybiček. Na každém stanovišti smí trojice ulovit jen jednu rybku (může jich mít tedy max. 6). Po uplynutí časového limitu se sečte bodová hodnota všech získaných rybek.



Adresa 1

Merlin si musí zapamatovat adresu, na které najde Nema. Je to zubař p. Sherman 42 Sydney. Hraje se štafetovým způsobem. Z každého družstva zůstane na každém stanovišti jeden. Stanoviště jsou od sebe vzdálená asi 50 m. První si přečte text k zapamatování, doběhne na druhé stanoviště, kde se snaží ho naučit dalšího člena svého oddílu atd. Až se znění zprávy dostane přes všechny až na konec. Hodnotí se nejen rychlost, ale i přesnost.

Adresa 2 (roztroušená zpráva)

Na louce jsou rozházené kartičky, které obsahují číslo a písmeno. Družstva běhají po louce a snaží se co nejdříve najít všechna písmena (kartičky zůstávají ležet - nikdo je nebere, jen se podívají a běží říct zapisovateli, co našli). Jeden z týmu je vždy na startu a zapisuje to, co ostatní najdou. Určující je pořadí, ve kterém se družstvům podaří vyluštit celou tajenku. Tajenka: „**Merlin najde Nema na adrese zubař pan Sherman Sydney Austrálie.**“

Medúzy (noční hra)

V herním území (oceánu) ohraničeném světýlky ve sklenicích se pohybují medúzy natřené svítícími barvami. Na dně jsou rozházené malé bílé lístečky (plankton). Hráči se snaží posbírat co nejvíce planktonu, aniž by se jich dotkla medúza. Kdo je chycen, musí odevzdat medúze všechny lístky, které má u sebe.



ČERNÝ JESTŘÁB SESTŘELEN

MOTTO:

Americký válečný snímek, který v roce 2001 natočil režisér Ridley Scott.

Část elitní jednotky armády USA je v roce 1993 poslána do somálského Mogadishu, aby se stala součástí mírové operace Spojených národů. Úkolem mise je unést několik vysokých důstojníků somálského diktátora. Jde o součást strategického plánu na potlačení občanské války, která zuří po celé zemi.

Rangers i veteráni musí bok po boku bojovat proti zdrcující přesile a prchat za nepřátelskými liniemi, dokud se záchrannému konvoji nepodaří vyrazit k jejich záchraně.



HRY

Únos

Během ranního nástupu vtrhne do tábora elitní vojenská jednotka, která unese každému družstvu instruktora (nebo některé z větších dětí – po předchozí domluvě). Tím se rozběhne záchranná mise, na jejímž začátku je však potřeba z civilistů vycvičit schopné vojáky.



Výcvik

Celé dopoledne je věnované vojenskému výcviku. Na jeho začátku si oddíl vymyslí krycí název a bojový pokřik pro povzbuzení morálky. Všichni se převlečou do maskáčů nebo podobného oblečení, aby se mohli v přírodě dobře maskovat, lze použít i barvy na obličej atd. Pro vytvoření atmosféry je třeba „zblbnout“ vedoucí, kteří pak totéž mohou udělat s dětmi.

Součástí výcviku byly lanové aktivity (vysoké, nízké, lanovka), střelba z airsoftových zbraní, hod na cíl a běh v plné polní. Jednotlivé aktivity se bodovaly, čímž bylo rozhodnuto o pořadí na odpolední stopování unesených.

Vlajky

Během poledního klidu měl oddíl za úkol udělat vlajku své vojenské jednotky, kterou s sebou musel mít při stopování unesených.

Stopování unesených

Z odposlechu vysílaček bylo zjištěno, kde se nejspíše unesení instruktoři nacházejí. Oddíly vyrážely postupně s malým časovým odstupem.

Na předpokládaném místě však našly pouze několik stop, které je vedly dál až na místo, kde únosci zadržovali rukojmí. K jejich osvobození bylo potřeba spojit síly ve vlnkové bitvě.

Bitva o vlajky

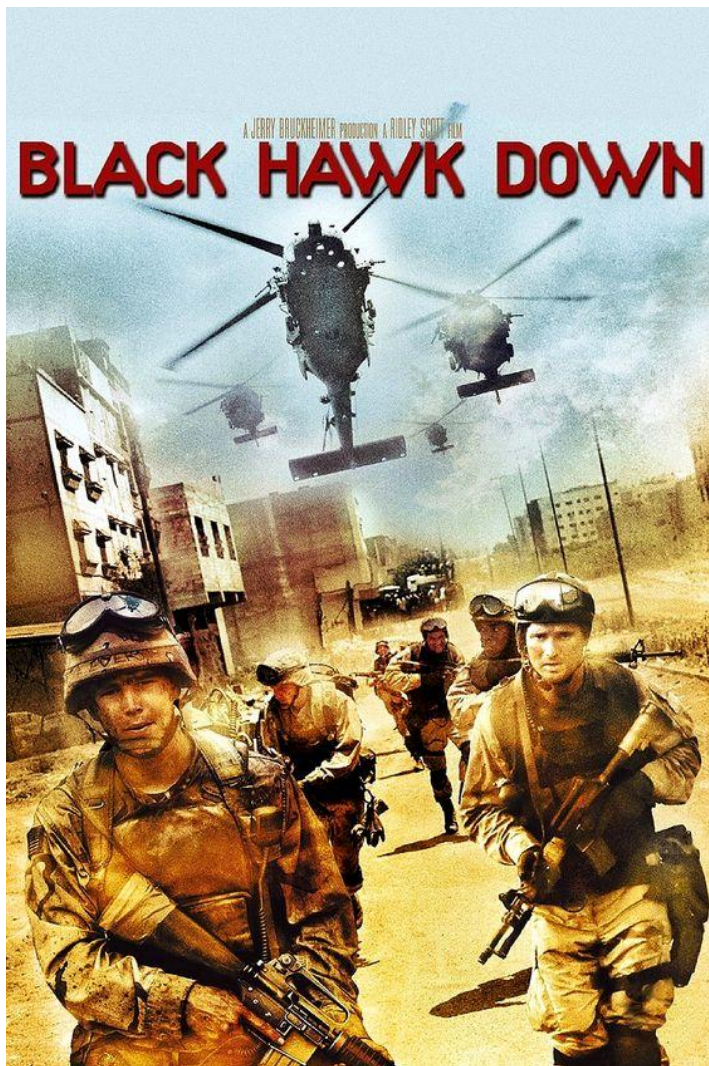
Jako výkupné musí dát oddíly únoscům své vlajky. Ty se umístí do kruhu kolem zajatců.

Kolem je vyznačen další větší kruh, ve kterém se pohybují únosci (ti mají hadrové míčky) a za jehož hranicemi čekají osvoboditelé na zahájení hry. Osvoboditelé se snaží získat zpět svou vlajku a osvobodit zajatce a vrátit se s nimi zpět za hranice herního území. Kdo je zasažen míčkem, sedne si na bobek a čeká, jestli se některému ze spoluhráčů podaří ho dotekem osvobodit.

Vítězí ten oddíl, který jako první získá zpět svou vlajku i zajatce.

Letní kino

Na oslavu vítězství se večer jedna stěna táborové základny proměnila v promítací plátno, na které byl pomocí dataprojektoru promítán film na přání, který děti mohly sledovat přímo z pohodlí a tepla svých spacáků.



PÁTÝ ELEMENT

MOTTO:

Kultovní koprodukční film Velké Británie a Francie, který v roce 1997 natočil francouzský režisér Luc Besson. Hlavní role hráli Bruce Willis a Milla Jovovich.

New York, dvacáté třetí století. Země má být co nevidět zničena obří ohnivou koulí, která se na ni řítí. Cornelius, starý mnich, však ví, čím tento hořící kolos zastavit: Pátým elementem. Je to Nejvyšší existence, propojující čtyři základní Elementy – vzduch, vodu, oheň a Zemi, které pouze společně, jako jediná Moc, mohou zastavit blížící se Zlo. Cornelius získává jako spojence v tomto boji Korbenu Dallase, taxikáře a bývalého agenta tajné služby a Leeloo, mimozemšťana v podobě krásné mladé dívky. Tuto trojici čeká na jejich cestě za záchranou lidstva spousta dobrodružství a hlavně boj se strašným Zorgem (Gary Oldman) a jeho děsivými spojenci Mangalory.



HRY

Země:

Stonožka

Jedná se o týmovou hru, kdy se tým seřadí do zástupu. Z každého týmu vyběhne hráč, stojící na první pozici zástupu a překoná vytyčenou trať co nejrychleji. Při návratu se k němu připojuje druhý hráč (držení za ruku) a trať absolvují spolu. Tímto způsobem se pokračuje, dokud neběží celý tým. Poté se jede převráceně a místo připojování dalších hráčů se první hráč odpojuje, následován druhým atd. Vyhrává tým, který absolvuje trať rychleji.

Zatloukání hřebíku

Sahání do nádob

Poznávání věcí hmatem v zakrytých nádobách.

Ruce na věci

Hra na delší dobu, kde spousta lidí položí ruku na určitou (stejnou) věc. Ten, který bude mít na věci ruku jako poslední, vyhrává, přičemž se nesmí používat fyzické útoky.

Poznávání hmotnosti kamene



Vzduch:



Přenášení bublin

Vedoucí za pomoci bublifuku vytvoří skupinu bublin, ze které se jeden hlavní dráteník z týmu bude snažit o co nejrychlejší zachycení jedné bubliny na svůj vlastní drátek. Po úspěšném chycení je tým připraven na absolvování náročné stezky, na které soutěžící zápasí nejen s nervozitou, ale i s vlastní koordinací těla. Vyrazí a po oběhnutí překážky vyrazí další dráteník. Při prasknutí nebo ztrátě bubliny si dotyčný dráteník musí ulovit novou a začít znovu na startu.

Nafukování k prasknutí

Nafukování balónku pomocí vlastních úst k prasknutí balónku. (Může soutěžit pouze několik lidí.)

Foukací fotbálek

Pomůcky: dobře vyvážený stůl, ping-pongový míček, zábrany na strany stolu.

Hrají pouze dva týmy proti sobě.

Týmy se snaží sfouknout míček ze strany stolu druhého týmu, čímž se jim uzná branka.

Možné variace: turnaj, 1 vs. 1, tým vs. tým, tým vs. jednotlivce apod.



Voda

Naplnění nádoby pomocí brčka

Uhašení svíčky injekční stříkačkou

Limonadepong (viz beerpong <http://en.Wikipedia.Org/wiki/beerpong>)

Vodní bitva

Dva týmy proti sobě vybavené vodními pistolkami, na kterých jsou umístěné terčičky (pauzák), představující život jednotlivce. Po protržení terčičku hráč vypadává. Přeživší vyhrává.



Oheň

Pálení vlaštovky

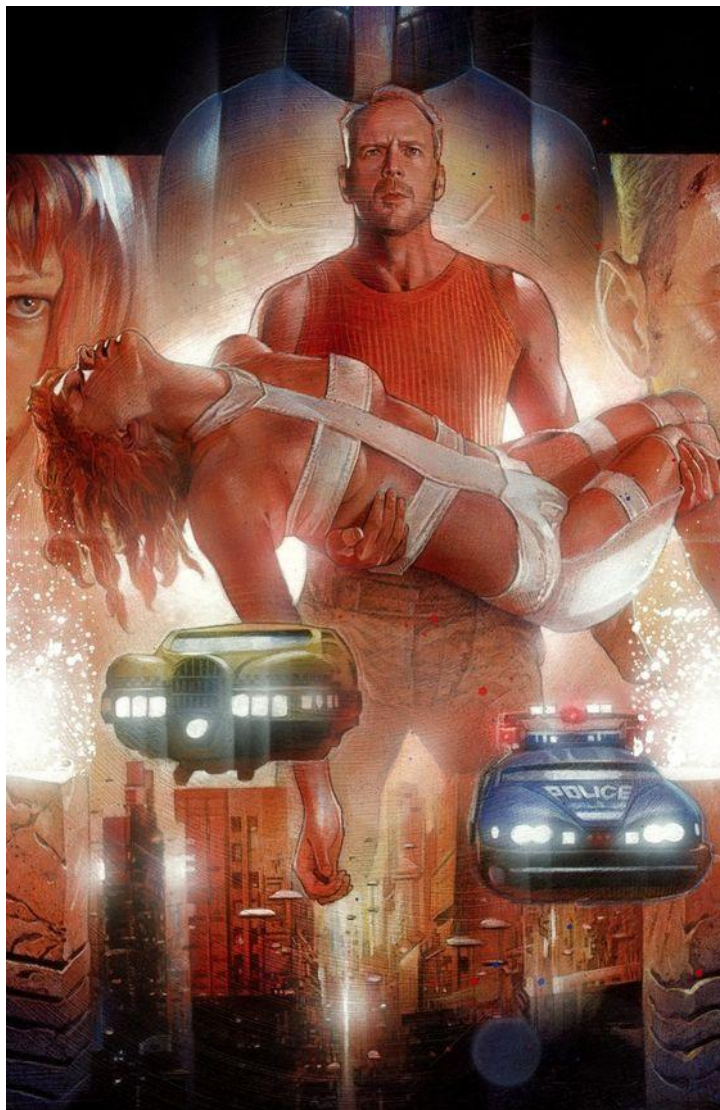
Dva jednotlivci z týmu si zapálí papírovou vlaštovku a snaží se jí udržet v ruce co nejdéle. Prohrává ten, kdo vlaštovku první upustí nebo komu zhasne.

Horký brambor

Popř. vajíčko. Týmy se seřadí do zástupu a celkově vytvoří týmy kříž (v případě 4 týmů) s pohledy směřujícími do jeho středu, kde se nachází kruh o určitém průměru, který je prázdný. Náhodnému jedinci (1. v pořadí!) se hodí horký brambor (vajíčko, kámen). Ten musí tento předmět hodit někomu v prvním z pořadí z ostatních týmu a sám se odebrá na konec zástupu a druhý postupuje ke kruhu. Na takto se měnící tým se nesmí předmět hodit okamžitě zpět (oplatky se nepečou). Upuštění představuje jeden záporný bod. Stejně tak špatný hod na dalšího hráče se trestá.

Pálení lupou

Pozn. Každý z týmu značku ke svému jménu.



Osvobození

(Osvobození pátého elementu a záchrana země, vyhodnocení)

Bude probíhat pomocí tajenky resp. nápověd, které týmy nakoupí za body získané v předcházejících hrách dne. Části tajenky budou za různý počet bodů a každý tým nakoupí různé nápovědy. Nápovědy budou číslovány, přičemž místo, kde se pátý element nachází, se odtajní pouze při plné kooperaci všech týmů.

STAR WARS: KLONOVÉ VÁLKY

MOTTO:

Počítačově animovaný snímek ze světa Star Wars odehrávající se za Klonových válek od producenta a režiséra George Lucase.

Klonové války začaly odtržením tisíců planetárních soustav od Republiky, které následně utvořily Konfederaci nezávislých systémů (CIS). Na straně Republiky bojovala klonová armáda proti armádě droidů CIS.

Konflikt se rychle rozšířil do celé známé galaxie a nevyhnul se ani hlavní republikové planetě Coruscant.

Válka skončila s vyhlazením rytířů Jedi, vyhlazením vedení CIS na Mustafaru a inaugurací Galaktického impéria, jež nahradilo Republiku.



HRY



Vesmírné lodě

Svážou se dva pruty dlouhé asi 1,5–2 metry a do středu se přiváže vzpěra (klacek dlouhý asi 50 cm), čímž vznikne dvoumístná „lod“. V lese se připraví trasa s nejrůznějšími překážkami. Soutěží vždy dvojice a snaží se překonat trasu v co nejkratším čase a s minimem trestných bodů.

Číslovaná

Základ hry tvoří řada po sobě jdoucích čísel napsaná na vhodných předmětech.

Kromě papíru lze využít třeba kůly nebo hladké kameny. Ty se rozmístí v herním území. Vedoucí hry určí číslo, které bude hledáno.

První člen z každého družstva vyběhne do herního prostoru a snaží se najít předmět s určeným číslem. Nález oznámí a všichni, kdo hledali, se vrátí a soutěží druzí v pořadí atd.

Válka kmenů

Hráči se rozdělí do čtyř stejně silných skupin. Každá obsadí jeden roh herního území. Doprostřed se zakreslí čtverec o rozměru zhruba 2x2 metry a do něj se zakreslí 4 čtverce o rozměru 1x1 metr. Skupiny se střídají a pomocí hadrových míčků se snaží trefit ostatní 3 čtverce, které představují území ostatních tří skupin. V případě, že zasáhnou nějaký ze čtverců, vydávají se napadnout jiný kmen tím, že se snaží přetáhnout co nejvíce jeho členů na své území. Ve hře je zakázáno jakkoliv kopat, kousat, štípat apod. Mají na to předem stanovený limit. Pokud zasáhnou vlastní čtverec (ten, co je nejbližší k nim) zaútočí na ně všechny ostatní kmeny. Hra končí, když jsou všichni hráči přetáhnuti do jednoho kmene.

Pro urychlení se při zbylých dvou kmenech maže prostřední čára, aby byla větší šance na trefu do nepřátelského území.





Utíkej a nenech se polít

Udělají se dvě skupinky o stejném počtu hráčů. Postaví se proti sobě ve vzdálenosti pár desítek metrů a rozdělí si čísla - jedno číslo má vždy jeden hráč z každého družstva. Vedoucí říká čísla. Když hráči uslyší své číslo, vyběhnou uprostřed, kde je míček a kelímek s vodou. První bere balónek a utíká ke svému týmu. Ten druhý má taky šanci - je tam ještě kelímek s vodou. Pokud se mu podaří polít toho, kdo odnáší míček, nikdo nemá bod. V opačném případě bod získá družstvo, které přineslo balónek.

Akta X

Poblíž tábora včera havarovalo ufo. Tajná služba požádala účastníky nedalekého tábora, aby tuto oblast prohledali a při nočním pátrání se pokusili zjistit informace a odebrat vzorky mimozemšťanů.

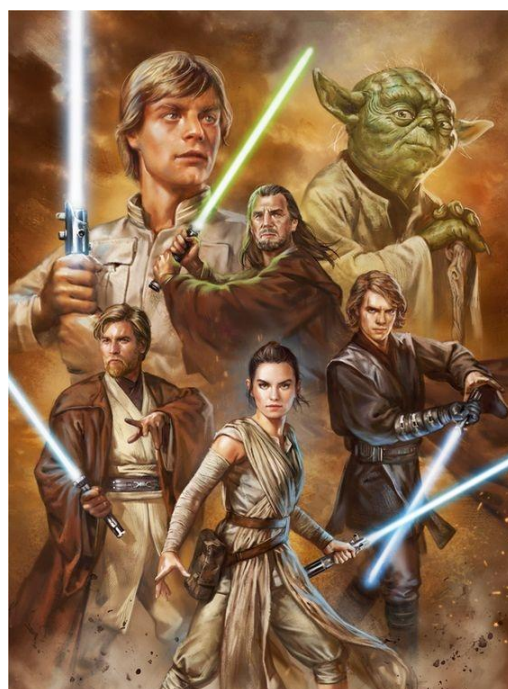
Hra je ideální do členitého lesního terénu (nejlépe listnatý či smíšený les). Hraje se po tmě, takže je důležité vybrat hrací plochu tak, aby byla zjevně ohraničená - například velkou cestou, hranicí lesa, skálou, řekou atd., Aby nikdo při hraní nezabloudil a zároveň nebylo nutné stát tam s baterkou a vyznačovat konec hřiště. Velikost hracího pole záleží tedy na konkrétních podmínkách, my hráli na rozměrech asi 70x50 metrů a bylo to tak akorát. Záleží samozřejmě i na počtu zúčastněných.

Doprostřed hracího pole lze dát pro atmosféru maketu spadlého ufo.

Dále tam umístíme ufony - vedoucí, kteří přežili havárii a teď se volně potulují po okolí. Ufonů jsou dva druhy - civilní ufoňi, kteří se před hráčem schovávají, utíkají, a když je hráč dopadne, tak mu odevzdají jeden papírek se vzorkem svojí dna.

Druhým druhem je ufon predátor, lovec lidí, který má baterku a je velmi nebezpečný - když někoho chytí, oběť musí odevzdat několik lístečků. Predátor je výrazně označený (my mu dali strašidelnou masku) a svítí pořád baterkou, takže si jej nelze s obyčejným schovávacím ufonem splést. Predátorů může být i více, ale pro atmosféru stačí jeden. Hráči běhají po lese a snaží se dopadnout schované ufony a získat tak lístečky. Zároveň se snaží unikat predátorovi.

Hrají všichni proti všem - kdyby byly týmy, tak by se na jednoho ufoňi vždy sesypalo hrozně moc lidí. Zvítězí ten, kdo nasbírá nejvíce lístečků od nejvíce různých ufonů (např. první lísteček od ufoňi je za dva body, druhý a každý další lísteček od toho samého ufoňi je za bod).



ŠMOULOVÉ

MOTTO:

Šmoulové je americká rodinná komedie - 3D fantasy film z roku 2011. Jde o první film kombinovaný s animovanými postavami a herci, který byl produkován Sony Pictures Animation.

Uvádí na plátna kin všem dobře známé modré hrdiny, Šmouly. Zlý čaroděj Gargamel vyžene Šmouly z jejich vesničky a během následného pronásledování všichni společně projdou kouzelným portálem, který je zavede do našeho světa, přímo doprostřed newyorského Central Parku. Malí modří Šmoulové musejí dát hlavy dohromady a najít způsob, jak se dostat zpátky domů do vesničky dříve, než je Gargamel znovu vystopuje.



HRY

Rozcvička na píseň „Brannej den!“ a další Šmoulí hity

Celý den mít na sobě oblečeno něco modrého!

Co nejvíce nahrazovat slovesa výrazem „šmoulit“!

Mrzout - Vyhlásit soutěž o největšího Mrzouta – do 13 hodin napsat návrhy na největšího Mrzouta a do 18 hodin možno hlasovat.

Falešný Šmoula - Z každého oddílu si někdo vylosuje roli falešného Šmouly. Má za úkol různě škodit. Své skutky si zapisuje. Jestliže je někým odhalen, zapíše si čas odhalení. Vyhrává ten, kdo udělá nejvíce škody anebo vydrží nejdéle neodhalen.

Mlsoun - Dát do kuchyně požadavky na suroviny pro vytvoření nějaké dobroty.



Strašpytlík - Přinést světluškové světlo do bažiny. Probudí se Bažinák a straší Šmouly „ten kdo zhasl světlo, toho potká peklo“ a zhasíná jim svíčky. Komu zhasne svíčka, musí si jí znova zapálit u vedoucího. Vyhrává ten, komu se podaří najít centrální svíčku a zapálit ji.

Kutil a Nešika - Různá stanoviště:

- Vyrobit vlaštovku
- Zatlouct hřebík
- Uříznout pilou špalík
- Prolézt pavučinou
- Přišít knoflík
- Navléci korálky po dobu 20s, kdo jich navlékne více
- Levou rukou namalovat obrázek podle předlohy
- Vystříhnout srdíčko, stromeček aj
- Oloupat brambor na čas
- Shodit plechovky
- Běh do kopce
- Střelba

Branný den Šmoulů - Netradiční olympiáda - Různá stanoviště:

- překážkový běh,
- hod nafouknutými kruhy na živou postavu,
- hod sovičkou na otočené frisbee (10 – 50 bodů),
- skákání s míčem mezi nohama – štafetově,
- přeskok přes lano družstev,
- dvojice mají mezi zády nafukovací míč a musí se trefit do prádelního koše,
- předávání vody v kelímku nad hlavou – štafetově,
- hod frisbee do otvoru v krabici.

Modrá moucha - Vedoucí je modrá moucha, koho kousne, ten zfialoví a říká „ňaf, ňaf“, a koho se fialový Šmoula dotkne, zfialoví také (fialový krepák). Zachrání je taťka Šmoula lektvarem (bublifukem).



Gargamel - Unese vždy jednoho vedoucího z oddílu do svého doupěte. Vedoucí zanechávají stopy. Ten oddíl, který zjistí ztrátu jednoho vedoucího, se nenápadně svolá a jde ho hledat po stopách. Pak ho musí nenápadně vysvobodit od Gargamela a přijít do tábora. Vyhrává to družstvo, které přijde první.

Poeta - Vytvořit veršovanou scénku hranou namalovanými postavičkami Šmoulů.



Mlsoun - Vytvořit nějakou dobrotu.

Šmoulinka - Udělat účes někomu z oddílu.

Šmoulí minidiskotéka - Vyhlášení největšího Mrzouta, nejlepšího falešného Šmouly, nejlepšího Kutila a Nešiku a účes Šmoulinky.



ALENKA V ŘÍŠI DIVŮ

MOTTO:

Autorem knihy je anglický matematik a logik Lewis Carroll.

Vrhneme se s Alenkou králičí norou dolů, vstříc neuvěřitelnému dobrodružství z dílny Tima Burtona.

Tentokrát je však Alence už devatenáct let a znovu se vrací do podivuhodného světa, který poprvé navštívila jako dítě.

Poté, co si zkusí lahvičku s nápisem „Vypij mě“, jejíž obsah způsobí, že se zmenší, a koláčem, na kterém je zdobeně napsáno „Sněz mě“, a po kterém se zase zvětší, se jí nakonec podaří projít do ohromujícího a fantastického světa.

Tato říše divů je podivnější, než byste si dokázali představit, a nepodobá se ničemu, co jste kdy viděli. Čeká vás potrhlý Kloboučník, Bílá královna a její zlá starší sestra Srdcová královna, Bílý králík a další.



HRY



Vorpálový meč

Všechny děti jsou zajaty ve velkém kruhu. Mají se dostat do jiného kruhu, uprostřed něhož je umístěný Vorpálový meč. V prostoru mezi kruhy chytají vedoucí. Kdo je chycen, musí se rychle doběhnout napít kouzelného lektvaru, který ho může vrátit zpět do hry.

Souboj barev

Každý oddíl dostane stejný počet proužků z krepového papíru, každý oddíl jinou barvu. Hráči si je uvážou na levou paži na oděv tak, aby byly dobře vidět. Každému oddílu je řečeno, jakou barvu mají "ničit" a která "ničí" je. Takže každý oddíl honí jeden jiný oddíl a jiným je honěn.

Z boje se vyřazují stržením fáborku z ruky protihrače.

Tlachapoud

Každý oddíl má svůj kruh v lese a v něm podle počtu dětí fáborky či papírky, každý jinou barvou. Do toho bude mít každý oddíl ještě jeden Vorpálový meč na usmrcení Tlachapouda. Po zahájení hry se všichni snaží získat co nejvíce papírků a zároveň chránit ty svoje. Jako bonus jsou meče. U kruhu bude jeden vedoucí a tomu budou odevzdávat získané papírky.

Alenčin kvíz (Cesta po stopách králíka)

Cestou jdou děti po králíčích stopách a v označených místech (králíčích norách) hledají testové otázky.



1. Který herec hrál Kloboučníka?

- A) Johny Depp.
B) Leonardo DiCaprio.
C) Jiří Mádľ.

2. Jak se Alenka dostala do říše divů?

- A) snědla jedovatou houbu a ta jí tam přenesla.
B) při sledování králíka spadla do jámy u stromu.
C) podlomil se pod ní led.

3. Co se stalo s Alenkou, když snědla kouzelný koláček?

- A) ztloustla.
B) zmenšila se.
C) zvětšila se.

4. Čím byla zvláštní Srdcová královna?

- A) měla velkou hlavu.
B) měla jednu nohu kratší.
C) neměla zuby.

5. Kdo byl Absolém?

- A) velký pes.
B) králík.
C) housenka.



6. Kdo vyhrál velkou bitvu?

- A) Tlachapoud.
B) Bílá královna.
C) Kloboučník.

7. Jak se dostala Alenka zase zpátky na zem?

- A) vyšplhala po žebříku.
B) zůstala v říši divů.
C) vypila krev Tlachapouda.

8. Vyjmenujte nejméně tři kamarády Kloboučníka.

9. Které zvíře mělo schopnost mizet?

- A) myš.
B) kocour.
C) housenka.

10. Jak vypadalo vojsko Srdcové královny?

- A) šachové figurky.
B) zvířata.
C) hrací karty.



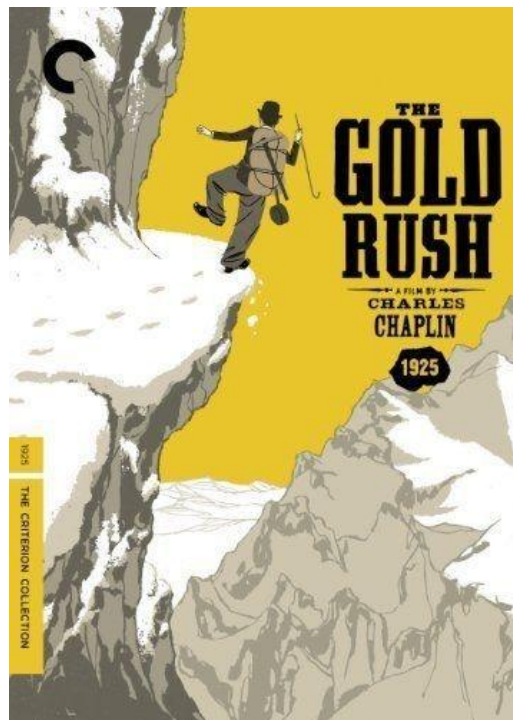
ZLATÉ OPOJENÍ

MOTTO:

Americký černobílý, němý film z roku 1925, režírovaný Charlie Chaplinem. Chaplin také film produkoval, napsal scénář a ztvárnil hlavní roli. Byl jedním z prvních filmů, které tento talentovaný umělec později oživil přidáním zvuku.

Nápad na tento film dostal Chaplin, když si prohlížel obrázky Zlaté horečky na Klondiku z roku 1896.

V době zlaté horečky se tulák Charlie, stejně jako tisíce dalších mužů, vydává na Aljašku k cestě za zbohatnutím. Ve sněhové vánici narazí na dřevěnou boudu, kde se rozhodne ukrýt. Uvnitř se shledá krom psa také s podivným chlapíkem, který jej s puškou v ruce odmítá přijmout a hladového zlatokopa Big Jima. Zanedlouho se jejich cesty rozdělí. Charlie přichází do města, kde potká místní tanečnici Georgii, do níž se na první pohled zamiluje. Musí také čelit všem nástrahám spojeným s hledáním zlata, jako jsou nemoci, hlad, samota, či možnost, že je může kdykoli napadnout grizzly. ...



Motivace:

V Dawson City se oslavuje **17. srpen jako datum objevu zlata.**

Těžba zlata:

Zájemce o těžbu zlata musí na 5. avenue, na **Dawsonský těžební úřad**, který sídlí v prvním patře nad poštou. Registrace claimu (dílce) nevyžaduje nijak složitý proces, zájemce zaplatí 10 dolarů, nechá se zanezt do databáze a může si vytyčit claim 500 stop dlouhý (1 foot = 30,48 cm), tj. 152,4 m za každou stranu potoka, 1000 stop široký, tj. 304,8 m.

Nejvíce zlata se nalézalo v podložích potoků a říček, takže se muselo kopat ve věčně zmrzlé půdě, nerozmrazující ani za největších letních teplot. Tu napřed museli rozmrazit. Zpočátku prostě rozdělali na vrstvě, kterou chtěli odtěžit oheň. Rozmrazenou horninu těžili ze šachet pomocí ručních rumpálů a ukládali jí na povrchu. Na jaře ji potom vodou promývali. Byla to velmi těžká a namáhavá práce. V zimě zlatokopy trápily silné mrazy a v létě zase miliony komárů.

Prospektoři si zpravidla postavili sruby (*log cabins*) přímo na claimech, na nichž sami pracovali. Pouze ti bohatší si najímali horníky a měli více dílců. Nejznámějšími nalezišti byly téměř všechny přítoky Klondiku (Bonanza Creek, Eldorado Creek atd.) a později i kopce (Gold Hill, French Hill, Cheechaco Hill).

Rýžování zlata:

Zlato se na Klondiku těžilo a stále ještě těží na tzv. *placerech*. Slovo placer pochází ze španělštiny a jeho původním významem je *píščina*. Označuje se jím místo, kde je zlato (nebo jiné vzácné minerály) uložené v nánosech písku nebo štěrku v korytech řek.

Nejjednodušším způsobem jak zlato získat z placeru je rýžování. Využívá se přitom toho, že zlato je zhruba 19x těžší než voda a mnohem těžší než štěrk a písek.

Při ručním rýžování se nabírá směs šterku a písku do kovové pánve a pomocí proudu vody a za neustálého kroužení pánví se z ní postupně odplavují lehčí částice. Stejný princip se využívá i při rýžování zlata ve velkých otevřených bednách opatřených na dně příčkami na zpomalení pohybu částicek zlata, do kterých se přidává rýžovaná směs lopatami. Tento způsob byl v počátečním období na Klondiku typický.



zlatinky na rýžovací pánvi



několikanásobně zvětšená zlatinka na prstu



zlaté nuggety

HRY

Provedení:

Každá ze zlatokopeckých výprav si v pořadí, v jakém skončila v předcházející etapě, vybere svůj claim a to tak, že 1. výprava vybírá libovolně a následující buď vpravo, nebo vlevo od ní. Každá z výprav nahlásí číslo claimu, který si vybrala, vládnímu komisaři. Povolení k rýžování zlata se dá pro všechny družiny najednou (píšťalkou). Čas vlastního rýžování bude volen dle počasí.

Po ukončení rýžování mají zlatokopecké party za úkol se co nejrychleji dostavit do banky (posedu, či jiného vhodného místa – pokud možno na nějaké vyvýšenině). Čím více zlata je v bance, tím jeho hodnota klesá.

Potřeby:

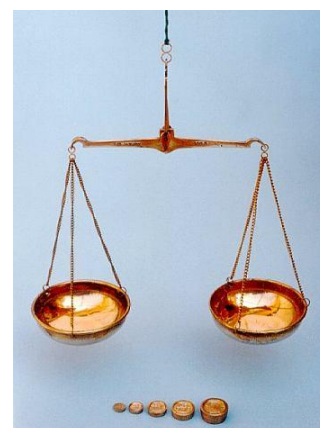
- * vhodné oblečení + boty do vody
- * kolíky a cedulky na vyznačení claimů, kladivo, píšťalka
- * zlato + potok (je-li zima nebo není-li voda v potoce - nějaký jiný vhodný terén)
- * rýžovací misky – víčka od ešusů, talíře, PE misky či talíře
- * banka – váhy, závaží, kalkulačka, hodnotící tabulka a tužky

Hodnocení:

Dle pořadí, v kterém doběhly, se přepočítá výtěžek rýžování. Bere se čas posledního člena zlatokopecké party.

Přepočty:

<u>poř. dle času</u>	<u>výtěžek rýžování</u>	<u>koef.</u>	<u>celk.</u>
1. parta	20 g	1	20
2. parta	25 g 0,95	23,75	
3. parta	17 g 0,90	15,30	atd.



VÝSLEDKOVÁ LISTINA – viz. tabulka v excellu

RÝŽOVÁNÍ ZLATA NA BONANZA CREEK

NÁZEV SOUTĚŽÍCÍCH	POŘADÍ V BANCE	VÁHA ZLATA	KOEF.	KOEF. x VÁHA	VÝSLEDNÉ POŘADÍ

TABULKA KOEFCIENTŮ

POŘADÍ	KOEF.
1	1,00 x
2	0,95 x
3	0,90 x
4	0,85 x
5	0,80 x
6	0,75 x
7	0,70 x
8	0,65 x
9	0,60 x

AVENGERS

MOTTO:

Marvel Studios uvedl v roce 2012 na filmová plátna super hrdinský tým všech dob - Avengers, ve kterém se představili super hrdinové – Iron Man, Neuvěřitelný Hulk, Thor, Captain America, Hawkeye a Black Widow.

Když se objeví nečekaný nepřítel, Asgardani Loki, který chce ovládnout Zemi a který ohrožuje světovou bezpečnost, Nick Fury, ředitel mezinárodní mírové agentury, známé také jako S.H.I.E.L.D., zjistí, že potřebuje tým, aby odvrátil světovou katastrofu. Začíná provádět nábor po celém světě.

Předlohou pro film byla komiksová předloha.

Dosáhl také značného komerčního úspěchu. Celosvětově se stal pátým nejvýdělečnějším filmem všech dob a celkově nejvýdělečnější filmovou adaptací komiksu.

Film Avengers byl nominován na Oscara v kategorii Nejlepší vizuální efekty, na cenu BAFTA v kategorii Nejlepší speciální vizuální efekty a na tři ceny Critics' Choice Movie Awards. Mimo jiné získal několik cen People's Choice Awards, Teen Choice Awards a MTV Movie Awards. V žánrových oceněních získal čtyři ceny Saturn (včetně kategorie Nejlepší sci-fi film), cenu Hugo pro nejlepší dlouhé hrané představení a nominaci na cenu Nebula pro nejlepší hrané představení.



HRY

Najdi svého Avengersa

Nejdříve každé družstvo musí rozluštit šifru – abeceda (1 = A, 2 = B, 3 = C atd.), šifra: „**Najdi všechny Avengersy a zachraň svět před nepřáteli z vesmíru.**“

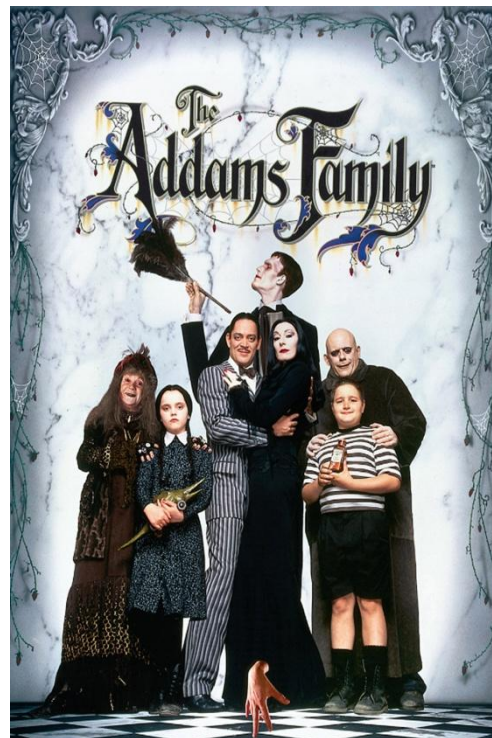
Po vylúštění šifry, dostanou instrukce, kde se ukrývá mapa, na níž je zaznamenáno, kde najdou všechny Avengersy.

Uprostřed tábora je vyvěšena 1 mapa pro všechny. Družstva se musí zorientovat a najít na mapě (následně po táboře) obálky, kde je schován vždy 1 Avenger (jeho obrázek). Jakmile se jim podařilo najít všech 6 Avengerů, běží do cíle, kde lze ještě získat bonusové body, pokud se jim povede pojmenovat co nejvíce Avengerů. Rozhoduje pořadí a bonusové body.

ADDAMSOVA RODINA

MOTTO:

Morticia a Gomez Addamsovi žijí spokojeně ve svém rozlehlém sídle s dvěma dětmi a věrným služebnictvem, které tvoří frankensteinovský hromotluk a uťatá ruka, zvaná Věc. Gomez se čas od času trápí roztržkou se svým starším bratrem Festerem, který před 25 lety odešel z domu. Gomez proto každoročně pořádá spiritistickou seanci, aby ztraceného sourozence kontaktoval. Zkorumpovaný Addamsův právník Tully se domluví s Abigail Cravenovou na ďábelském plánu, jak získat Gomezův majetek včetně všech pokladů, ukrytých v domě. Rozhodnou se vydávat Abigailina syna Gordona za zmizelého Festera. Addamsovi přijmou Gordona okamžitě za svého, jenom děti jsou trochu podezřívavé. Na uvítanou uspořádají večírek, kde se sejde celé Addamsovo podivné příbuzenstvo. Gordon je nadšen do takové míry, až si o sobě začne myslet, že by mohl být Fester. Tully dosáhne toho, že Addamsovi jsou soudně vystěhováni a celá rodina se snaží uplatnit se v reálném světě. Tully marně hledá Addamsovy poklady. Gordon odmítá s právníkem i svojí matkou nadále spolupracovat. Za vydatné pomoci Věci se Gomezovi podaří nad zlosyny zvítězit. Gordon je přijat do rodiny jako skutečný Fester a život Addamsových se vrací do normálních kolejí.



HRY

NOČNÍ HRA:

Družstva absolvují noční cestu po (ta je vyznačena odrazkami, proto si sebou musí vzít baterky) a plní úkoly na stanovištích. Každý dostane účast za diplom – tato etapa se nehodnotí a nepočítá se do hodnocení.

Stanoviště:

- vyjmenovat co nejvíce názvů pohádek s princeznou
- zazpívat písničku
- hledat ukryté názvy ryb ve větvích
- vyjmenovat co nejvíce postaviček Šmoulů
- lovení gumových zvířátek z lahve naplněné gelovými kuličkami (Shrekova mlaska)
- Mickeyho hádanky

LEDOVÉ KRÁLOVSTVÍ - FROZEN

MOTTO:

Ledové království (v originále Frozen) je americký animovaný hudebně fantastický film z roku 2013, inspirovaný pohádkou Sněhová královna od Hanse Christiana Andersena.

Film vypráví příběh nebojácné a věčně optimistické princezny Anny, která se vydává na velkolepou výpravu v doprovodu drsného horala Kristoffa a jeho věrného soba Svena, aby našla svou sestru Elsu, jejíž ledová kouzla uvěznila království Arendelle do věčné zimy. Na své pouti se Anna a Kristoff setkávají s podmínkami, které si nezadají s nejvyššími velehorami světa, mýtickými trolly a legračním sněhulákem Olafem, a navzdory drsným živlům se zoufale pokoušejí dosáhnout svého cíle dříve, než bude zcela pozdě.



Film obsahuje nejnovější 3D efekty. Byl dobře přijat kritiky i širokou veřejností. Ledové království vyhrálo dva Oscary za nejlepší celovečerní animovaný film a za nejlepší originální píseň ("Let It Go"), Zlatý glóbus za nejlepší celovečerní animovaný film, Filmovou cenu Britské akademie za nejlepší animovaný film, pět cen Annie Award a dvě ceny "Critics' Choice Movie Award".

Film také zaznamenal výrazný komerční úspěch s rozpočtem 150 milionů amerických dolarů vydělal celosvětově 1,274 miliardy dolarů, čímž se z něj stal k datu uvedení pátý nejvýdělečnější film na světě, nejvýdělečnější animovaný film na světě a nejvýdělečnější film studia Walt Disney Pictures.

HRY

Ledové koule

Štafetový běh pro ledové koule – na cestě stojí semafor (zelená = pokračuješ dál, oranžová = 3 dřepy, červená = 5 dřepů) – děti vezmou 1 kouli a běží zpět. Dán časový limit 3 minuty.

Velká zima

V časovém limitu 10 minut obléct jednoho člena do co nejvíce kusů oblečení. Do limitu se počítá i doběhnutí pro oblečení na chatky a pokoje.

Severní pól

Děti se mají obléci na cestu na severní pól s tím, že už se trochu oteplilo. Nyní mají za úkol z oblečení, které mají na sobě, svázat co nejdelší řetěz. Mohou však použít pouze věci, které mají na sobě – ostatní oblečení zabavit. Časový limit cca 20 minut.

DALŠÍ MOŽNÉ ETAPY

PRVNÍ RYTÍŘ

MOTTO:

Ozdobami tohoto filmu jsou především hvězdní herci - Sean Connery (král Artuš), Richard Gere (Lancelot) a Julia Ormond (Guinevere)

Král Artuš je rozvážný vládce, kterého si lady Guinevera z Leonessu bere nejen z lásky, ale také proto, aby ochránila svůj kraj před nájezdy zrádného a bezcitného rytíře Malaganta, kdysi jednoho z rytířů Kulatého stolu.

Lancelot je potulný šermíř, který jednoho dne zachrání Guineveru před Malagantovými muži a stane se rytířem Kulatého stolu.

Artuš oběma tak otevře brány do svého města Camelotu i do svého srdce, aniž by tušil, že mu láska a důvěra přinese zradu.



TITANIC

MOTTO:

Byl obrovský a luxusní. Lidé o něm ve své pýše říkali, že je nepotopitelný. Když vyplouval Titanic na svou první plavbu, byli na jeho palubě také chudý Jack (Leonardo DiCaprio) a bohatá Rose (Kate Winslet).

Prožili spolu nejkrásnější chvíle života a slíbili si, že už se nikdy nerozejdou - až do oné osudné noci, kdy pýcha lidstva narazila v Severním moři do ledovce, který Titanic neúprosně poslal ke dnu.

Krásná romance se změnila ve zběsilý a tragický boj o záchranu. Kolik jim zbývá? Hodina, možná dvě...

Americký velkofilm, který v roce 1997 natočil režisér James Cameron a získal řadu ocenění (zejména 11 Oscarů včetně Oscara za nejlepší film roku), patří mezi nejnákladnější filmy v historii světové kinematografie. Drží zároveň titul druhého nejúspěšnějšího filmu všech dob.



PIRÁTI Z KARIBIKU

MOTTO:

Třpytivé vody Karibiku jsou pro darebáckého, ale šarmančního kapitána Jacka Sparrowa (Johnny Depp) nevyčerpatelným zdrojem tajemných a vzrušujících dobrodružství. Jeho idylický život se však razantně změní ve chvíli, kdy se lstivý kapitán Barbossa zmocní jeho lodi Černá perla a napadne město Port Royal, odkud unese guvernérovu okouzující dceru Elizabeth Swann (Keira Knightley). Její kamarád z dětství Will Turner (Orlando Bloom) se spolu s Jackem vydává na palubě nejrychlejší lodi britské flotily na odvážnou výpravu za záchranou Elizabeth a ukradené Černé perly. Will ale netuší, že je Barbossa i s celou svou pirátskou posádkou pod vlivem prokletí, které jej odsuzuje k věčnému životu ve světě nemrtvých a každou noc jej proměňuje v živého kostlivce. Kletbu může zlomit pouze vrácení ukradené části prokletého pokladu na jeho původní místo.



STATEČNÉ SRDCE

MOTTO:

Americký historický film, který v roce 1995 natočil režisér Mel Gibson a také si v něm zahrál hlavní roli. Film získal 5 Oscarů, včetně ocenění za nejlepší film.

Film je inspirovaný skutečnou historickou postavou Williama Wallace, který se v 13. století postavil do čela odporu Skotů proti Angličanům a jejich králi Eduardovi I. a získává spojence v princezně Isabelle, díky které se vyhne většině králových nástrah.

Nakonec je Wallace kvůli zradě ve vlastních řadách zajat královskými vojsky a popraven.

Jeho odkaz však Skotové uctívají a naplní v bitvě u Bannockburnu, v níž pod vedením Roberta Bruce vybojují nezávislost své země na Angličanech.



POKLAD NA STŘÍBRNÉM JEZEŘE

MOTTO:

Německo-italsko-jugoslávský dobrodružný film režiséra Haralda Reinla. Je vůbec prvním a i nejznámějším filmem natočených podle literární předlohy Karla Maye, který byl promítán ve více než šedesáti státech po celém světě.

Kdesi vysoko v horách je ukryto pohádkové bohatství - zlatý poklad, který po staletí střeží Tonkawové před chamtivými bělochy. A jak už to tak bývá, vždy se najde někdo, kdo lační po bohatství a nezastaví se před ničím. Takový je i Cornel a jeho banda trampů. Na scéně se ale včas objeví Vinnetou, Old Shatterhand a početná skupinka jejich přátel, takže je každému jasné, že na cestě za pokladem čeká všechny pořádná porce dobrodružství, romantiky, nebezpečí a motýlů.

Hlavní hvězdou byl americký herec Lex Barker v úloze Old Shatterhanda. Druhou hvězdou filmu vytvořil česko-britský herec Herbert Lom, obsazený do úlohy vůdce banditů Cornella. Pierra Brice objevili filmaři pro roli Vinnetoua těsně před začátkem natáčení, kdy se teprve učil jezdit na koni.



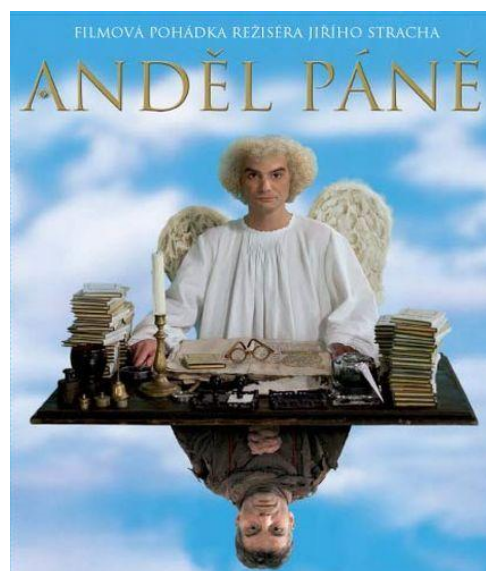
ZÁVĚREČNÝ DEN - ANDĚL PÁNĚ

MOTTO:

Anděl Páně je filmová pohádková komedie (dle knihy Boženy Němcové) režiséra Jiřího Stracha z roku 2005. Snímek kombinuje prvky lidové pohádky a vánoční hry.

Z hereckých hvězd českého nebe se zde objeví Ivan Trojan, Jiří Dvořák, Zuzana Kajnarová, Jana Štěpánková, Jiří Bartoška, Klára Issová, Aňa Geislerová, Jiřina Jirásková aj.

Celé nebe se chystá na velkolepé oslavy Ježíškových narozenin. Panna Marie peče hory cukroví, Tři králové chystají dort a sbor andělů nacvičuje koledy. Jen jeden anděl jakoby tu byl navíc a každému se jen pletl pod nohy - Petronel, paličatý nešika a přetrháadlo. Na co sáhne, to zkazí, ale přitom nikdy nepřizná svoji chybu. Zakrátko si proti sobě poštvě všechny svaté. Za trest je poslán na pozemský svět, aby napravil jediného hříšníka, jinak na Štědrý den skončí jako padlý anděl v pekle. Petronel, proměněný v žebráka, odchází mezi smrtelníky. Průvodcem je mu poťouchlý čert Uriáš, který se náramně dobře baví na Petronelův účet.



Závěrečný ceremoniál

Závěrečný ceremoniál se ponese v duchu udílení cen americké filmové akademie – Oskarů. Všichni obdrží certifikát o absolvování Sůvácké filmové školy. Půjdou si pro něj po červeném koberci. Poté budou udíleny ceny za ztvárnění hlavních rolí (mužské a ženské), za režii (den, který se dětem nejvíc líbil) a za nejúspěšnější hru.

Zároveň se vyhodnotí i bodování pořádku.

Samozřejmě se vyhlásí i hlavní cena – nejlepší studio roku 2017 (vítěz etapové hry v mladší a starší kategorii).



Na filmy

Každé z družstev napíše na papír názvy 5-10 filmů. Jedno družstvo vybere film k předvedení, druhé družstvo film (nebo jeho název) pantomimicky předvádí a ostatní 4 družstva hádají přesný název filmu. Vyhrává družstvo, kterému se podařilo uhodnout nejvíce názvů.

Hledání filmových postav

V prostoru tábořiště (nebo blízkého okolí) jsou poschovávány očíslované papíry s postavami z jednotlivých filmů. Každé družstvo obdrží okopírovaný pláněk tábořiště (či herního území). Štafetovým způsobem vybíhá z družstva vždy jeden hráč, který se snaží objevit obrázek s číslem. Zjištění pak zakresluje a zapisuje do herního plánu.

Vítězí družstvo, které má jako první zakreslené dobře všechny postavy do plánu.

PRACOVNÍ SMLOUVA

**Letní táborová Akademie filmového umění v Chřibské
uzavírá s níže uvedenými smlouvu
na dobu určitou, a to od 22. 7. do 4. 8. 2017**

Svým podpisem stvrzujeme, že se plně budeme řídit pokyny režiséra a celého filmového štábu a ostatních pracovníků filmových společností.

Svým chováním a jednáním se budeme snažit důstojně podílet na všech natáčecích dnech.

Budeme se pohybovat v prostorech, které nám budou pro příslušné činnosti vyhrazeny, nebudeme bez dovolení opouštět svou filmovou společnost ani odcházet za hranice Hollywoodu.

Budeme ctít zásady slušného chování a v žádném případě nebudeme prozrazovat špehům obsah jednotlivých filmů ani odhalovat výrobní postupy a triky, které jsou chráněny dle zákona naší ochrannou značkou.

K filmovým hvězdám se budeme chovat s úctou a budeme jim projevovat pocty, které jim přísluší.

Budeme se snažit, aby právě naše společnost získala nejvyšší cenu Akademie, a uděláme pro to vše, co je v našich silách.

